

Exécration de sang {B}{B}

Créature : vampire et esprit R

Cette créature ne peut pas bloquer.
 Cette créature a la célérité tant qu'un adversaire a 10 points de vie ou moins.
 Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain que vous contrôlez arrive, vous pouvez renvoyer cette carte sur le champ de bataille depuis votre cimetière.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucon de nuit vampire {1}{B}{B}

Créature : vampire et shaman U

Vol
 Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)
 Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exécration de sang {B}{B}

Créature : vampire et esprit R

Cette créature ne peut pas bloquer.
 Cette créature a la célérité tant qu'un adversaire a 10 points de vie ou moins.
 Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain que vous contrôlez arrive, vous pouvez renvoyer cette carte sur le champ de bataille depuis votre cimetière.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucon de nuit vampire {1}{B}{B}

Créature : vampire et shaman U

Vol
 Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)
 Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucon de nuit vampire {1}{B}{B}



Créature : vampire et shaman U

Vol

Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardien de la porte de Malakir {B}{B}



Créature : vampire et guerrier U

Kick {B} (Vous pouvez payer {B} supplémentaire au moment où vous lancez ce sort.)

Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, si elle a été kickée, un joueur ciblé sacrifie une créature de son choix.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucon de nuit vampire {1}{B}{B}



Créature : vampire et shaman U

Vol

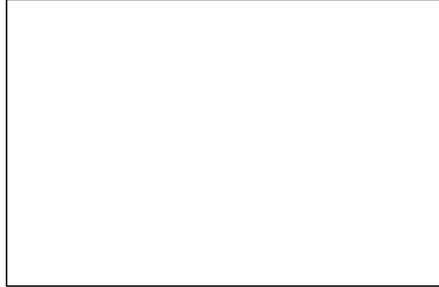
Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardien de la porte de Malakir {B}{B}



Créature : vampire et guerrier U

Kick {B} (Vous pouvez payer {B} supplémentaire au moment où vous lancez ce sort.)

Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, si elle a été kickée, un joueur ciblé sacrifie une créature de son choix.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardien de la porte de Malakir

{B}{B}



Créature : vampire et guerrier

U

Kick {B} (Vous pouvez payer {B} supplémentaire au moment où vous lancez ce sort.)

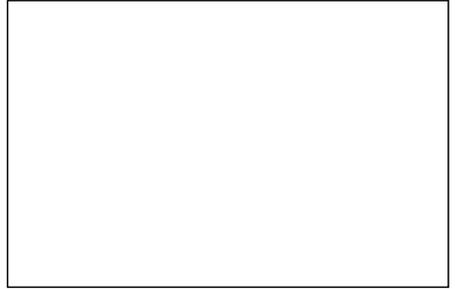
Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, si elle a été kickée, un joueur ciblé sacrifie une créature de son choix.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lacérateur vampire

{B}



Créature : vampire et guerrier

C

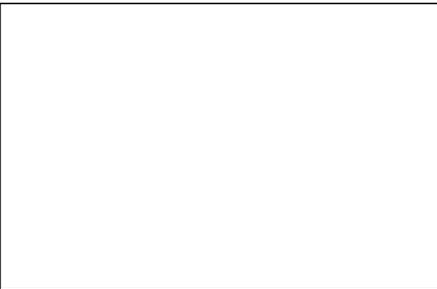
Au début de votre entretien, vous perdez 1 point de vie à moins qu'un adversaire ait 10 points de vie ou moins.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardien de la porte de Malakir

{B}{B}



Créature : vampire et guerrier

U

Kick {B} (Vous pouvez payer {B} supplémentaire au moment où vous lancez ce sort.)

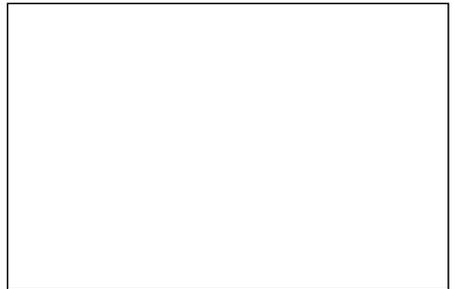
Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, si elle a été kickée, un joueur ciblé sacrifie une créature de son choix.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lacérateur vampire

{B}



Créature : vampire et guerrier

C

Au début de votre entretien, vous perdez 1 point de vie à moins qu'un adversaire ait 10 points de vie ou moins.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lacérateur vampire {B}



Créature : vampire et guerrier C

Au début de votre entretien, vous perdez 1 point de vie à moins qu'un adversaire ait 10 points de vie ou moins.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ob Nihilis, le Déchu {3}{B}{B}



Créature légendaire : démon M

Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez faire qu'un joueur ciblé perde 3 points de vie. Si vous faites ainsi, mettez trois marqueurs +1/+1 sur Ob Nihilis, le Déchu.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lacérateur vampire {B}



Créature : vampire et guerrier C

Au début de votre entretien, vous perdez 1 point de vie à moins qu'un adversaire ait 10 points de vie ou moins.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Patricienne des Kalastria {B}{B}



Créature : vampire et shaman R

À chaque fois que la Patricienne des Kalastria ou qu'un autre vampire que vous contrôlez est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez payer {B}. Si vous faites ainsi, un joueur ciblé perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Proscrits vampires {2}{B}{B}



Créature : vampire U

Soif de sang 2 (Si un adversaire a subi des blessures ce tour-ci, cette créature arrive sur le champ de bataille avec, sur elle, deux marqueurs +1/+1.)

Lien de vie

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Proscrits vampires {2}{B}{B}



Créature : vampire U

Soif de sang 2 (Si un adversaire a subi des blessures ce tour-ci, cette créature arrive sur le champ de bataille avec, sur elle, deux marqueurs +1/+1.)

Lien de vie

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Proscrits vampires {2}{B}{B}



Créature : vampire U

Soif de sang 2 (Si un adversaire a subi des blessures ce tour-ci, cette créature arrive sur le champ de bataille avec, sur elle, deux marqueurs +1/+1.)

Lien de vie

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Proscrits vampires {2}{B}{B}



Créature : vampire U

Soif de sang 2 (Si un adversaire a subi des blessures ce tour-ci, cette créature arrive sur le champ de bataille avec, sur elle, deux marqueurs +1/+1.)

Lien de vie

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Seigneur de sang de Vaäsgoth

{3}{B}{B}

Créature : vampire et guerrier

M

Soif de sang 3 (Si un adversaire a subi des blessures ce tour-ci, cette créature arrive sur le champ de bataille avec, sur elle, trois marqueurs +1/+1.)

Vol

À chaque fois que vous lancez un sort de créature Vampire, il acquiert soif de sang 3.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sortimage vampire

{B}{B}

Créature : vampire et shaman

U

Initiative

Sacrifiez la Sortimage vampire : Retirez tous les marqueurs d'un permanent ciblé.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sortimage vampire

{B}{B}

Créature : vampire et shaman

U

Initiative

Sacrifiez la Sortimage vampire : Retirez tous les marqueurs d'un permanent ciblé.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sortimage vampire

{B}{B}

Créature : vampire et shaman

U

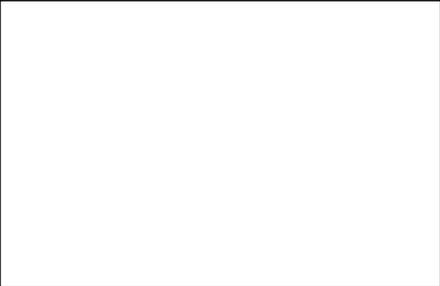
Initiative

Sacrifiez la Sortimage vampire : Retirez tous les marqueurs d'un permanent ciblé.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sortimage vampire {B}{B}

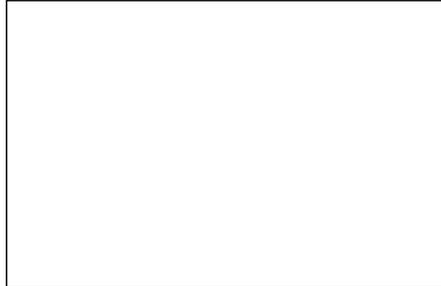


Créature : vampire et shaman U
Initiative
Sacrifiez la Sortimage vampire : Retirez tous les marqueurs d'un permanent ciblé.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vampire du trône de sang {1}{B}

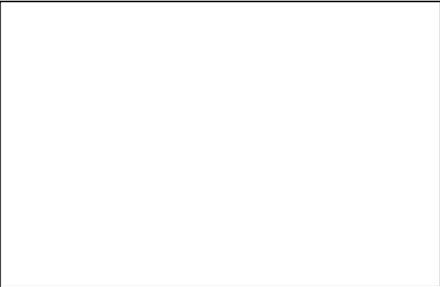


Créature : vampire C
Sacrifiez une créature : Le Vampire du trône de sang gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vampire du trône de sang {1}{B}

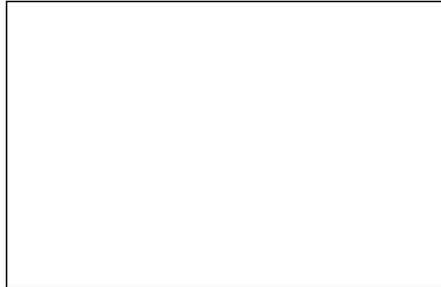


Créature : vampire C
Sacrifiez une créature : Le Vampire du trône de sang gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vampire du trône de sang {1}{B}

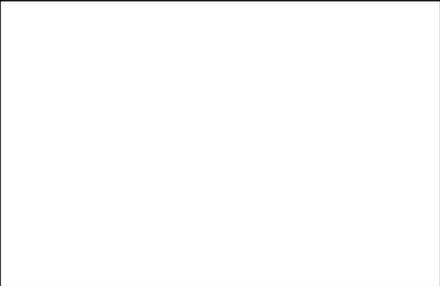


Créature : vampire C
Sacrifiez une créature : Le Vampire du trône de sang gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vampire du trône de sang {1}{B}



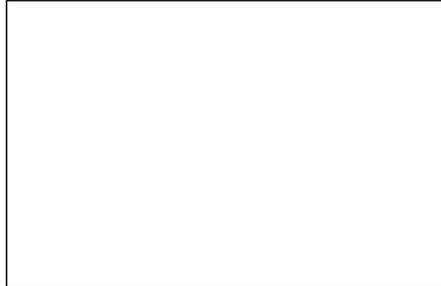
Créature : vampire C

Sacrifiez une créature : Le Vampire du trône de sang gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exsanguination {X}{B}{B}

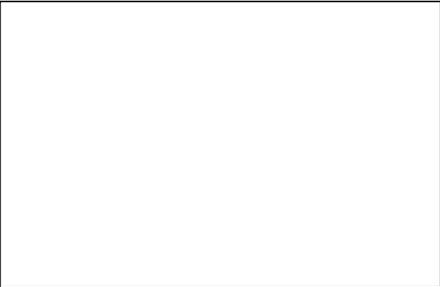


Rituel U

Chaque adversaire perd X points de vie. Vous gagnez autant de points de vie que ceux perdus de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Absorption de l'esprit {X}{1}{B}

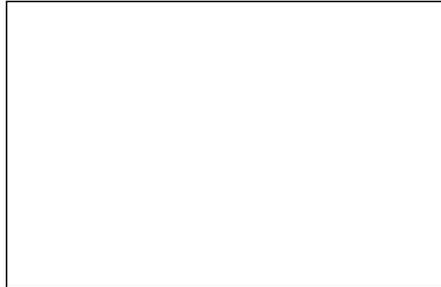


Rituel U

Ne dépensez que du mana noir pour X.
L'Absorption de l'esprit inflige X blessures à n'importe quelle cible et vous gagnez X points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exsanguination {X}{B}{B}



Rituel U

Chaque adversaire perd X points de vie. Vous gagnez autant de points de vie que ceux perdus de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exsanguination

{X}{B}{B}



Rituel

U

Chaque adversaire perd X points de vie. Vous gagnez autant de points de vie que ceux perdus de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Festin de sang

{1}{B}



Rituel

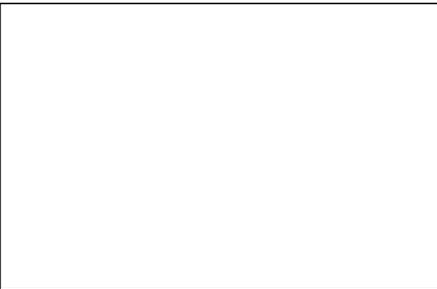
U

Ne lancez ce sort que si vous contrôlez au moins deux vampires.
Détruisez une créature ciblée. Vous gagnez 4 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Festin de sang

{1}{B}



Rituel

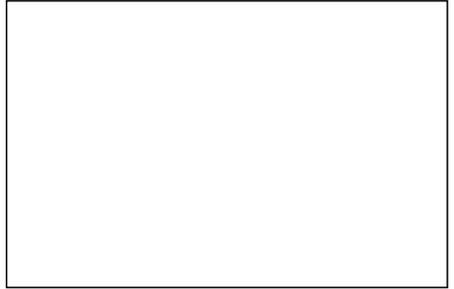
U

Ne lancez ce sort que si vous contrôlez au moins deux vampires.
Détruisez une créature ciblée. Vous gagnez 4 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Festin de sang

{1}{B}



Rituel

U

Ne lancez ce sort que si vous contrôlez au moins deux vampires.
Détruisez une créature ciblée. Vous gagnez 4 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marécage aux piranhas



Terrain

C

Le Marécage aux piranhas arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Marécage aux piranhas arrive sur le champ de bataille, un joueur ciblé perd 1 point de vie.

{T} : Ajoutez {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marécage aux piranhas



Terrain

C

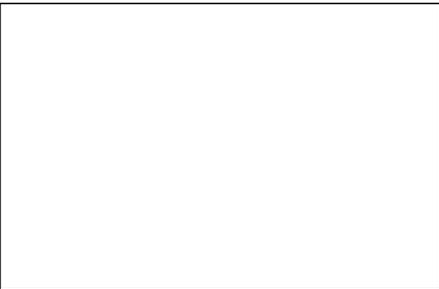
Le Marécage aux piranhas arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Marécage aux piranhas arrive sur le champ de bataille, un joueur ciblé perd 1 point de vie.

{T} : Ajoutez {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marécage aux piranhas



Terrain

C

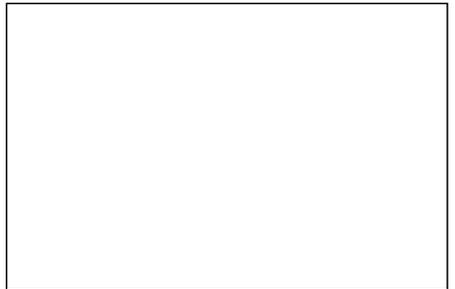
Le Marécage aux piranhas arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Marécage aux piranhas arrive sur le champ de bataille, un joueur ciblé perd 1 point de vie.

{T} : Ajoutez {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marécage aux piranhas



Terrain

C

Le Marécage aux piranhas arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Marécage aux piranhas arrive sur le champ de bataille, un joueur ciblé perd 1 point de vie.

{T} : Ajoutez {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame du destin {1}{B}



Éphémère U
Détruisez une créature non-noire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame du destin {1}{B}



Éphémère U
Détruisez une créature non-noire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

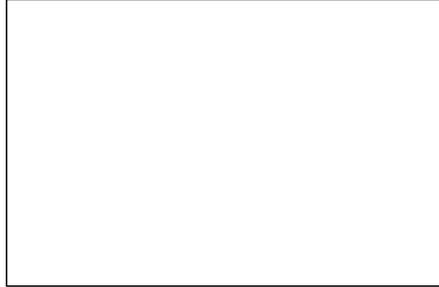
Lame du destin {1}{B}



Éphémère U
Détruisez une créature non-noire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame du destin {1}{B}



Éphémère U
Détruisez une créature non-noire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Subir le passé

{X}{B}

Éphémère

U

Exilez X cartes ciblées depuis le cimetière d'un joueur ciblé. Pour chaque carte exilée de cette manière, ce joueur perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Skithiryx, le Dragon du Fléau

{3}{B}{B}

Créature légendaire : phyrexian et dragon et squelette **M**

Vol

Infection (Cette créature inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous la forme de marqueurs « poison ».)

{B} : Skithiryx, le Dragon du Fléau acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

{B}{B} : Régénérez Skithiryx.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pharaon vengeur

{2}{B}{B}{B}

Créature : zombie

R

Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

À chaque fois que des blessures de combat sont infligées à vous ou à un planeswalker que vous contrôlez, si le Pharaon vengeur est dans votre cimetière, détruisez une créature attaquante ciblée, puis mettez le Pharaon vengeur au-dessus de votre bibliothèque.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vampire sengien

{3}{B}{B}

Créature : vampire

U

Vol (Cette créature ne peut être bloquée que par des créatures avec le vol ou la portée.)

À chaque fois qu'une créature blessée par le Vampire sengien ce tour-ci meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur le Vampire sengien.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vampire sengien {3}{B}{B}



Créature : vampire U

Vol (Cette créature ne peut être bloquée que par des créature avec le vol ou la portée.)
 À chaque fois qu'une créature blessée par le Vampire sengien ce tour-ci meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur le Vampire sengien.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vampire sengien {3}{B}{B}



Créature : vampire U

Vol (Cette créature ne peut être bloquée que par des créature avec le vol ou la portée.)
 À chaque fois qu'une créature blessée par le Vampire sengien ce tour-ci meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur le Vampire sengien.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vampire sengien {3}{B}{B}



Créature : vampire U

Vol (Cette créature ne peut être bloquée que par des créature avec le vol ou la portée.)
 À chaque fois qu'une créature blessée par le Vampire sengien ce tour-ci meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur le Vampire sengien.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vase cérébrale {4}{B}



Rituel U

Un joueur ciblé se défaisse d'une carte pour chaque marais que vous contrôlez.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame du chef de sang

{1}

Artefact : équipement

R

À chaque fois qu'une créature meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur la créature équipée. Si la créature équipée est un vampire, mettez sur elle deux marqueurs +1/+1 à la place.

Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame du chef de sang

{1}

Artefact : équipement

R

À chaque fois qu'une créature meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur la créature équipée. Si la créature équipée est un vampire, mettez sur elle deux marqueurs +1/+1 à la place.

Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame du chef de sang

{1}

Artefact : équipement

R

À chaque fois qu'une créature meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur la créature équipée. Si la créature équipée est un vampire, mettez sur elle deux marqueurs +1/+1 à la place.

Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame du chef de sang

{1}

Artefact : équipement

R

À chaque fois qu'une créature meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur la créature équipée. Si la créature équipée est un vampire, mettez sur elle deux marqueurs +1/+1 à la place.

Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sorin Markov

{3}{B}{B}

Planeswalker légendaire : Sorin **M**

{+2} : Sorin Markov inflige 2 blessures à n'importe quelle cible et vous gagnez 2 points de vie.

{-3} : Le total de points de vie d'un adversaire ciblé devient 10.

{-7} : Vous contrôlez le joueur ciblé pendant son prochain tour.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pulsion d'appétence

{B}{B}

Éphémère **U**

Une créature ciblée gagne -3/-3 jusqu'à la fin du tour. Vous pouvez engager n'importe quel nombre de créatures Vampire dégagées que vous contrôlez. Si vous faites ainsi, mettez un marqueur +1/+1 sur chacun de ces vampires.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pulsion d'appétence

{B}{B}

Éphémère **U**

Une créature ciblée gagne -3/-3 jusqu'à la fin du tour. Vous pouvez engager n'importe quel nombre de créatures Vampire dégagées que vous contrôlez. Si vous faites ainsi, mettez un marqueur +1/+1 sur chacun de ces vampires.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast